



## รายละเอียดของรายวิชา (Course Specification)

รหัสวิชา **GMD 3204** รายวิชา ศิลปะการสื่อสารในงานออกแบบ

สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2568

### หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

**1. รหัสและชื่อรายวิชา**

รหัสวิชา	<b>GMD 3204</b>
ชื่อรายวิชาภาษาไทย	ศิลปะการสื่อสารในงานออกแบบ
ชื่อรายวิชาภาษาอังกฤษ	<b>Art of Content</b>

**2. จำนวนหน่วยกิต 3 (3-0-6)**

**3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา**

3.1 หลักสูตร

วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย

3.2 ประเภทของรายวิชา

หมวดวิชาเฉพาะด้าน วิชาเฉพาะด้าน-บังคับเรียน

**4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน**

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

อาจารย์ กฤษฏี ตูลวรรณะ

4.2 อาจารย์ผู้สอน

อาจารย์ กฤษฏี ตูลวรรณะ

**5. สถานที่ติดต่อ ห้อง 47242 อาคาร 47 E-Mail: [Krit.tu@ssru.ac.th](mailto:Krit.tu@ssru.ac.th)**

**6. ภาคการศึกษา/ชั้นปีที่เรียน**

6.1 ภาคการศึกษาที่ 2 / ชั้นปีที่ 2

6.2 จำนวนผู้เรียนที่รับได้ 3 หมู่เรียน จำนวน 120 คน

**7. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite)(ถ้ามี) ไม่มี****8. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites)(ถ้ามี) ไม่มี****9. สถานที่เรียน คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เขตดุสิตกรุงเทพฯ****10. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2568****หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์****1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา**

1.1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการพื้นฐานการสร้างเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบในเชิงลึก

1.2 เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้ศิลปะและการออกแบบในการสื่อสารเรื่องราวแนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ และข้อความให้เข้าใจง่ายและดึงดูด

1.3 เพื่อให้ศึกษาวិพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะและการออกแบบได้อย่างลึกซึ้ง และวิเคราะห์เป็นกระบวนการเชิงความคิดได้อย่างถูกต้อง

**2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา**

เพื่อให้ศึกษามีความรู้ความเข้าใจในการสื่อสารผ่านผลงานศิลปะและการออกแบบ การสร้างเรื่องราวในการออกแบบ พัฒนาทักษะความคิดการออกแบบเพื่อให้ศึกษาสื่อสารความคิดหรือข้อความได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงเสริมสร้างทักษะความเข้าใจในกระบวนการสื่อสารเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจหลักการการออกแบบอย่างลึกซึ้ง องค์ประกอบอื่นๆในการสื่อสารผ่านผลงานออกแบบ ส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และวิจารณ์งานศิลปะและการออกแบบที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

**หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ**

รายวิชา GMD 3204 ศิลปะการสื่อสารในงานออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย  
คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## 1. คำอธิบายรายวิชา

ศิลปะการสร้างเรื่องราว ทฤษฎีและหลักการการเขียนเรื่องราว การสร้างเรื่องราวในการออกแบบ การวางโครงเรื่องและการถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อสร้างความตื่นเต้นให้เนื้อหา สินค้าและบริการ การออกแบบเรื่องราวบนสื่อ Social media และการออกแบบสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบใหม่

Theory and principles of story telling, content creation for design, plot design to communicate contents, create exciting contents, products and services, content design on social media and creative new media design

## 2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย (ชั่วโมง)	สอนเสริม (ชั่วโมง)	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน (ชั่วโมง)	การศึกษาด้วยตนเอง (ชั่วโมง)
30 ชั่วโมง	ตามความต้องการ ของนักศึกษา	30 ชั่วโมง	5 ชั่วโมง / สัปดาห์

## 3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

อาจารย์ประจำรายวิชาจัดเวลาให้คำปรึกษานักศึกษาเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จำนวน 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทำการนัดหมายกับนักศึกษาล่วงหน้า ดังนี้

3.1 ปรึกษาด้วยตนเองที่ห้องพักอาจารย์ผู้สอนห้อง 4742 อาคาร 47

3.2 ปรึกษาผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) [Krit.tu@ssru.ac.th](mailto:Krit.tu@ssru.ac.th)

แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบมาตรฐานผลการเรียนรู้จากหลักสูตรสู่รายวิชา (Curriculum ตามที่ปรากฏใน รายละเอียดของหลักสูตร (Programme Specification) มคอ. 2

- ความรับผิดชอบหลัก
- ความรับผิดชอบรอง

รายวิชา	คุณธรรม จริยธรรม				ความรู้				ทักษะทางปัญญา			ทักษะทางความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
รหัสวิชา GMD 1102 ชื่อรายวิชา วิชาบูรณาการการออกแบบ (Evolution of Design)	○	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	○	○	●	○

### หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

#### 1. คุณธรรม จริยธรรม

##### 1.1 คุณธรรม จริยธรรมที่ต้องพัฒนา

- 1) พัฒนาผู้เรียนให้มั่งคั่งความรู้ความเข้าใจในการถ่ายทอดศิลปะการสร้างเรื่องราว
- 2) มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย เคารพและสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถาบันและสังคม
- 3) สามารถบริหารเวลาและปรับวิถีชีวิตอย่างสร้างสรรค์ในสังคม
- 4) มีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัวอย่างมี

คุณธรรม

##### 1.2 วิธีการสอน

กำหนดกฎเกณฑ์ในการเรียนการสอน เรื่องการเข้าเรียน ความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

##### 1.3 วิธีการประเมินผล

- 1) การเข้าเรียน การเข้าร่วมกิจกรรม การตรงต่อเวลา
- 2) สอบวัดผล

#### 2. ความรู้

##### 2.1 ความรู้ที่ต้องพัฒนา

- 1) มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเรื่องราวในงานออกแบบ
- 2) สามารถวางโครงเรื่องและการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) วิเคราะห์และวิจารณ์งานศิลปะและการออกแบบที่เชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

รายวิชา GMD 3204 ศิลปะการสื่อสารในงานออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย  
คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## 2.2 วิธีการสอน

- 1) บรรยายผลงาน ยกตัวอย่างกรณีศึกษา ประกอบกับให้นักศึกษานำเสนอและวิเคราะห์ ผลงานศิลปะและการออกแบบสมัยใหม่ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย
- 2) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม
- 3) สร้างผลงานการเขียน วิเคราะห์และวิจารณ์งานศิลปะและการออกแบบ หรือสินค้าและบริการ

## 2.3 วิธีการประเมินผล

- 1) งานนำเสนอในระหว่างภาคเรียน งานโครงการปลายภาคการศึกษา

## 3. ทักษะทางปัญญา

### 3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

นำองค์ความรู้ที่ได้เรียนมาปรับใช้ในผลงานการออกแบบ

### 3.2 วิธีการสอน

- 1) การบรรยาย/อภิปราย/ซักถาม
- 2) มอบหมายงานให้ค้นคว้า อภิปรายผล และนำเสนอรายงานหน้าชั้นเรียน ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

### 3.3 วิธีการประเมินผล

- 1) ประเมินผลจากแบบทดสอบระหว่างชั้นเรียน
- 2) ประเมินผลจากการสอบวัดผล

## 4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

### 4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

- 1) สามารถปฏิบัติและรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ เป็นอย่างดี
- 3) สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งผู้นำหรือในบทบาทของผู้ร่วมทีม

### 4.2 วิธีการสอน

ให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่ม หรือโครงการในลักษณะของการทำงานเป็นทีม โดยมีการสลับกัน

### 4.3 วิธีการประเมินผล

ผลงานที่ได้รับมอบหมาย การนำเสนองาน และพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม

## 5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

### 5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

- 1) มีทักษะการใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณเพื่อตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์ในการแปลความ และแนวทางในการแก้ปัญหาหรือข้อโต้แย้ง
- 2) สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูดและการเขียน รู้จักเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม กับปัญหาและกลุ่มผู้ฟังที่แตกต่างกัน
- 3) สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคนิคการสื่อสารที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูล การแปลความหมาย และการสื่อสารสารสนเทศ

### 5.2 วิธีการสอน

มีการนำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

### 5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 การจัดทำรายงานและการนำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยี

5.3.2 การตอบคำถามหน้าชั้นเรียน

## 6. ด้านอื่นๆ

ไม่มี

## หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

## 1. แผนการสอน

สัปดาห์ ที่	รายละเอียด/หัวข้อ	รูปแบบการ เรียนการ สอน	การจัดการเนื้อหา	การวัดผล
1.	แนะนำรายวิชา อธิบาย วัตถุประสงค์ของรายวิชา วิวัฒนาการการออกแบบ	Onsite	1. อธิบายการเรียนการสอน 2. ปรับพื้นฐานความรู้ ความ เข้าใจ	ลงชื่อในชั้นเรียน
2.	เนื้อหา : ศิลปะการสื่อสาร - ประวัติศาสตร์การสื่อสาร - รูปแบบการสื่อสาร	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง 3. มอบหมายงาน	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
3.	เนื้อหา : การใช้ภาพหรือ สัญลักษณ์ในการสื่อสาร	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง 3.	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน

4.	เนื้อหา : ทฤษฎีและหลักการเขียนเรื่องราว	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
5	เนื้อหา : การสื่อสารเชิงความคิดในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
6.	เนื้อหา : การเขียนวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะและการออกแบบ	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
7.	เนื้อหา : การออกแบบสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบใหม่	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
8.	สัปดาห์สอบกลางภาค	-	-	

9.	เนื้อหา : วิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะ	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
10.	เนื้อหา : วิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะ (ต่อ)	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
11.	เนื้อหา : วิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบ	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
12.	เนื้อหา : วิพากษ์วิจารณ์ผลงานการออกแบบ (ต่อ)	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน

13.	เนื้อหา : การนำเสนอรูปแบบ สินค้าและบริการ	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
14.	เนื้อหา : การนำเสนอรูปแบบ สินค้าและบริการ (ต่อ)	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
15.	เนื้อหา : Project	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
16.	เนื้อหา : : ตรวจงาน Project	Onsite	1. ไฟล์สื่อการสอน Canva Slides 2. ตัวอย่างเนื้อหาคลิปวิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง	ลงชื่อในชั้นเรียน มอบหมายงาน
17	สัปดาห์สอบปลายภาค	-	-	

## 2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมินผลการเรียนรู้	สัปดาห์ที่กำหนด	สัดส่วนของการประเมิน
1.	จิตพิสัย ความตั้งใจ การเข้าเรียนการส่งงานและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	ตลอดเทอม	10
2.	งานระหว่างภาคเรียน	ตลอดเทอม	70
3.	สอบกลางภาคและปลายภาค	8,17	20

## หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

### 1. ตาราและเอกสารหลัก

กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554, ศิลปะสมัยใหม่, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์, 2558, ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Hans Werner Holzwarth, 2023, **Modern Art. a History from Impressionism to Today**, TASCHEN, 2023

### 2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

The Media Insider. **What Is Contemporary Art.** <https://www.moma.org/teaching/classes>

Glenn Lowry (Introduction), Quentin Bajac (Contributor), Christophe Cherix (Contributor), Stuart Comer (Contributor), Rajendra Roy (Contributor), Martino Stierli (Contributor), Ann Temkin (Contributor). **MoMA Now: Highlights from The Museum of Modern Art, New York.** London, United Kingdom : Thames & Hudson Ltd, 2007

## หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

### 1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- 1.1 การสนทนาระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
- 1.2 แบบประเมินผู้สอน และแบบประเมินรายวิชา

### 2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- 2.1 ความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ความเชี่ยวชาญ ประสิทธิภาพในการใช้เครื่องมือ
- 2.3 ความมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น
- 2.4 การนำเสนอผลงาน และการสื่อสาร

### 3. การปรับปรุงการสอน

การประชุมในสาขาวิชา เพื่อร่วมกันหาแนวทางหรือวางแผนการปรับปรุงพัฒนารายวิชา

### 4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

มีคณะกรรมการในสาขาวิชา ตรวจสอบผลการประเมินการเรียนรู้ของนักศึกษา และการให้คะแนนนักศึกษา

### 5. การดำเนินการทบทวนและวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

ปรับปรุงรายวิชาทุก 5 ปี หรือตามผลการสัมมนาการจัดการเรียนการสอน